Periodico di informazione sul mondo Sinclair e Spectrum

N°2 Aprile - Maggio 2004



**In questo numero:**





# Editoriale

Eccoci giunti al secondo numero di questa rivista.
Devo innanzitutto ringraziare coloro che mi hanno fatto i complimenti: non mi aspettavo che questa rivista riscuotesse tale successo! In ogni caso ricordo a tutti che sono gradite anche le critiche e i consigli.
Grandi novita' di grande rilievo in questi mesi non ce ne sono state tante di conseguenza in questo numero analizzeremo quello che e' gia' presente sul mercato e in particolar modo in internet venendo così incontro a coloro che si avvicinano per la prima volta alla riscoperta dello Spectrum.

zxspectrum@hal.varese.it

# Il Sinclair nel 2004 e retrocomputing

Ha senso parlare di Spectrum e di QL al giorno d'oggi? Quale funzione potrebbero avere? Questa è una domanda che mi sono posto spesso in questi ultimi anni. Si sente sempre piu' spesso parlare di retrocomputing a tal proposito ma qual'e' la vera natura di questo fenomeno? Mi riaggancio un po' a cio' che e' stato scritto nel numero precedente: talvolta un legame affettivo, un ricordo di momenti di infanzia passati davanti al primo calcolatore ci porta ad affezionarci ad una macchina che conserviamo con cura e che non venderemo mai per nessun oro al mondo in quanto "e' stato il primo calcolatore". Talvolta alcuni possiedono queste macchine tanto per completare la loro collezione lasciandole magari impolverate dentro un armadio in mezzo a tanto vecchiume: "Lo Spectrum e' uno dei tanti..." si sente dire. Altri invece (fortunatamente sono pochi) vanno alla ricerca di cloni russi venduti per pochi euro nonostante siano stati prodotti pochissimi esemplari per farli finire in qualche asta informatica e poterci lucrare sopra.

Fortunatamente esistono ancora oggi utenti che usano talvolta il loro Spectrum o il QL per tenere contabilità familiari, documenti, gestire con piccoli calcoli l'amministrazione di un condominio o per svolgere piccoli lavori in modo semplice e veloce. Compiti che i nostri superpotenti pc che ci circondano riescono a svolgere tranquillamente e forse anche meglio ma che talvolta, forse per abitudine e praticità preferiamo avere sul nostro primo computer.
Dopo un recente sondaggio comparso in lista sembra che gli utenti appassionati di Spectrum preferiscano la comodita' dell'emulatore sul pc o talvolta in accoppiata. L'utilizzo principale a parte i giochi sono appunto programmi come il WP minimale per annotare appunti.
Il QL mette a disposizione piu' strumenti per poter lavorare in modo professionale rispetto lo Spectrum. E' forse per questo motivo che questi utenti risultano in alcuni casi essere piu' attivi rispetto ai "cuginetti" possessori dello Spectrum dal momento in cui escono e sono in attuale stato di sviluppo nuove versioni del sistema operativo SMSQ/E e vengono organizzati annualmente meetings intorno al mondo. L'ultimo è stato l'italianissimo QL meeting 2003 svoltosi in autunno a Reggio Emilia dove parteciparono anche utenti stranieri europei e americani. Da questo punto di vista gli utenti dello Spectrum hanno da prendere esempio visto che forse l'unica occasione di incontro è quella di Varese anche se non è dedicata esclusivamente allo ZX ma al retrocomputing in generale. Questo è quello che attualmente riguarda il nostro Paese perché basta guardare l'Est e possiamo accorgerci immediatamente che la situazione è completamente diversa: nuovi programmi, demo meeting dedicati solo allo Spectrum, incontri e attivita' varie. C'e' da dire che nell'ex Unione Sovietica lo Spectrum è ancora considerata una valida alternativa al pc per chi non ha abbastanza soldi per potersi permettere quest'ultimo per cui da semplice passione diventa quasi una esigenza per qualcuno. In ogni caso noi italiani vantiamo il fatto di essere possessori di progetti di tutto rispetto: in ambito hardware con il Chrome, in ambito emulazione con RealSpec e utilita' affini e in ambito software con il port di Z88Dk e piccoli semplici giochi come quelli presentati nel Minigame Compo. Ritornando alla domanda iniziale (se lo Spectrum potrebbe avere una qualche utilità al giorno d'oggi) si potrebbe benissimo utilizzare lo Spectrum per piccoli compiti come le gia' citate amministrazioni familiari ma principalmente secondo me potrebbe essere ancora piu' utile in campo hardware dove collegando un qualsiasi circuito allo slot di espansione e con un solo comando OUT numero

di porta, si puo' comandare in modo semplicissimo un qualsiasi dispositivo elettronico.
C'e' da tener conto anche del fatto che se siamo legati affettivamente al computerino, c'e' da stare attenti a non rovinarlo anche perche' alcuni componenti come la ULA non sono piu' in produzione ed è difficile trovarli al giorno d'oggi. Così pure la delicatissima membrana che si rovina irreparabilmente semplicemente aprendo il case.
Anche se lo Spectrum risulta essere ottimo in ambito elettronico oggigiorno solo in alcuni microcontrollori talvolta possiamo trovare degli z80 con architetture simili allo Spectrum.
Purtroppo anche per compiti piu' semplici si tende ad utilizzare dei pc la cui potenza ovviamente viene sprecata.

# Riviste anni '80/90

Dite la verità: chi tra voi non ricorda testate come Special Programs, Special Playgames, (e via discorrendo) e non ne ha mai comprata almeno una in vita sua? C'è chi le ama e chi le odia ma penso che siano ben pochi quelli a non rientrare nella categoria appena descritta. Specialmente se consideriamo che questo fenomeno ha coinvolto in maniera trasversale tutti coloro che possedevano un home computer, sia stato esso un Commodore 64 uno ZX Spectrum o un MSX. Alcuni le apprezzano come il sottoscritto in quanto hanno segnato l'inizio dell'epoca informatica. Altri le odiano in quanto in edicola si trovavano delle rielaborazioni talvolta mal fatte di giochi gia' presenti sul mercato. Talvolta tali giochi risultavano poi non funzionanti o privi di livelli in quanto non era spesso possibile far stare 10 giochi su una facciata di una cassetta con tanto di multiload. Chi non ricorda il famigerato GB Max che "depredo'" il software degli anni 80? Alcuni lo considerano un malfattore, uno che ha vissuto sulle spalle di software house e di altri che producevano i giochi facendo così perdere di dignità tutto cio' che riguardava l'informatica degli anni 80. Spesso se ne è discusso in mailing list a proposito di GB Max descrivendolo come il malfattore dei videogiochi ma scagli la prima pietra chi non compro' mai alcuna rivista che con sole 8000 lire ci dava la possibilità di avere sottomano giochi sempre nuovi che spesso e volentieri non si trovavano nei negozi di informatica di dieci anni fa. Io a tal proposito non voglio dipingerlo come essere immondo dal momento in cui dava a molti ragazzini la possibilità di divertirsi senza spendere tanti soldi. Il software troppo caro, il fatto che le grandi "software houses" produttrici di videogiochi si sono sempre disinteressati dell'Italia sia per la traduzione dei propri giochi sia per quanto riguardava il fattore copyright e l'elevato prezzo del software ha fatto sì che in quegli anni comparissero in edicola parecchie testate di software modificato in modo da eludere le esistenti leggi di copyright. Solo la Jackson proseguì nel suo intento producendo software originale ma la schiacciante presenza di riviste come Special Program o Special Playgames sfornavano mensilmente giochi nettamente superiori anche se si tratta di "modifiche" di giochi già presenti sul mercato e il successo di queste ultime fecero sparire nel nulla le riviste con software autoprodotto. Alcune testate come Load'N'Run e RUN invece preferirono cambiare tattica e adeguarsi anche loro alla concorrenza "sleale" della Sipe e della Edigamma che detenevano il primato nelle vendite delle riviste.

**Alcune curiosità**
*piccola cronistoria dei loader*.

Di turbo tape ne sono esistiti diversi tipi.
Analizzando le cassette delle edicole ricordo che i primi numeri di Special Program (1-9) non contenevano alcun tipo di turbo.
Il primo "Biturbo" comparve dal n.10 al 19 di Special Program e Special Playgames facilmente "apribile", robusto per quanto riguardava gli errori di caricamento e molto piu' veloce dei successivi. Era composto da bande multicolor nel bordo e inibizione del "break".
Il secondo loader Biturbo (multicolor primo tipo) chiamato anche Biturbo 2 comparve su Special Program dal numero 20 al 30.
Il terzo loader Biturbo (multicolor secondo tipo) chiamato sempre Biturbo 2 comparve su Special Program dal 30 all'incirca per una 10 di numeri
Una svolta si ebbe con il quarto tipo di loader Biturbo (chiamato Biturbo 3) composto da bande colorate verticali tipo "monoscopio" all'inizio del caricamento con l'aggiunta di countdown del tempo residuo e strisce di caricamento multicolore. Ci furono poi un paio di numeri dove intorno al countdown del tempo erano presenti delle faccine sorridenti tipo "smile" poco prima che venisse introdotto il Biturbo III
L'ultimo loader prodotto dalla Sipe fu appunto il Biturbo 3: bande colorate sullo schermo principale, countdown e strisce sottili colorate su un bordo nero: molto noioso e meno robusto dal punto di vista di errori di caricamento, difficile da "aprire" ma piu' lento dei precedenti. Il piu' veloce fu quello proposto da Edigamma Pubblirome che fu una rielaborazione del loader di Paul Owens (per quanto riguarda i timing) velocissimo nel caricare (il gioco "ranger" carica in 8 secondi!) privo di SCREEN$ o con talvolta la prima schermata del gioco e registrato a velocità piu' bassa per accelerare ulteriormente il load del gioco.

# Spectrum "personalizzati"

Come molti sapranno lo Spectrum nudo e crudo era privo di qualsiasi periferica e porta di comunicazione eccezion fatta per lo slot di espansione, porta tape e uscita TV. Questo per permettere all'utente finale, a seconda dell'uso che ne avrebbe fatto, di poter espandere il proprio computer in base alle proprie esigenze. Mi sono spesso sentito criticare da possessori di Commodore 64 di questa che secondo loro era una limitazione senza tener conto che a differenza del "biscottone" marrone, lo Spectrum vantava il fatto di aver dei programmi come database, DTP, word processor di tutto rispetto e di conseguenza, una porta joystick o una uscita audio "professionale" come il Melodik erano, per questi tipi di utilizzi, del tutto superflui.
Tornando a noi, la classica configurazione per un ragazzino era il classico Spectrum 48 o plus con interfaccia Kempston anche se molti (i piu' abbienti) potevano vantarsi di avere altre periferiche. Mi è capitato di vedere a Varese e di sentire in lista che ben pochi avevano i microdrive soppiantati da dei ben piu' versatili e affidabili sistemi floppy disk ed in particolare la piu' diffusa sembra essere l'Opus Discovery. Una configurazione particolare puo' considerarsi quella di EMG. Il sistema è così composto: una seriale (http://www.emagsoftware.it/spectrum/seriale.gif) che esce con un connettore DB9 situato sul lato destro, più un generatore di rumore bianco leggibile come bit casuale da una porta di I/O anche se presentava gravi problemi di centratura tra zeri e uni. L'uscita TV è stata poi trasformata in uscita monitor. E' stato interrotto il segnale della sottoportante del colore in modo da avere un'immagine pulitissima in monocromatico. Infine è stato tolto il condensatore presente sull'uscita MIC in modo tale da poter inviare anche stati continui ed è stato tolto il buzzer.
Esternamente tale Spectrum è stato collegato ad un monitor Philips a fosfori verdi, la Plus D ed un simpatico apparecchio gentilmente costruito da Alex Brienza che contiene due floppy drives e un alimentatore switching che alimenta tutto il sistema (a parte il monitor).
Un altro particolarissimo Spectrum è quello di Stefano Bodrato. Si tratta di uno ZX ricarrozzato con una tastiera da telescrivente, con tasti di tipo "reed-calamita" ereditata da uno zio che si era già fatto il lavoro. E' stata migliorata con una serie di combinazioni shiftate, modo EXT, NMI, esclusione dello SPEAKER, ecc. Il trucco per gli shift è semplicissimo: usare i diodi! E' stato aggiunto un secondo regolatore 7805 per alimentare espansioni varie, e una porta parallela che usava per accendere i LED, pilotare device esterne (tra cui 8 lampade a 220volt) e un display 7 segmenti interlacciati via software da una routine sull'interrupt in modo 2 che

accendeva e spegneva alternatiamente l'ottavo bit. Inoltre è stato messo un secondo modulatore, oscurabile con un'interruttore da usare nelle presentazioni.

L'interfaccia parallela deriva da uno schema presentato su "66 Programmi per ZX81 e ZX80" (G.Marano, Jackson 1982), da lui modificata in modo da non dover fare le saldature sulla piastra madre.

# Notizie in pillole

**RealX a rilento:**
Ramsoft in questo momento non stanno lavorando affatto su RealX perche' tutto il loro tempo se ne va per i vari inutili ritocchi a RealSpectrum, MakeTZX e CSW soddisfando le varie richieste giunte dagli utenti. Loro sperano di poter piantare il vecchio progetto il prima possibile cosi' da poter concludere lo sviluppo di RealX.
Al riguardo non hanno alcun problema insormontabile, tranne la mancanza di tempo libero (vengono dedicate 3 ore alla settimana). Sempre da Ramsoft giungono buone notizie: Martijn, il testimone del manutenzione del formato TZX, ha passato la gestione di tale formato sotto la loro diretta responsabilita'.
Tempo permettendo, ci saranno delle evoluzioni al formato di cui si e' discusso spesso nei forum di WOS.

# Conversioni di nastri difficoltose

Chiunque si sia cimentato nel "dumpaggio" delle cassette avra' sicuramente riscoltrato delle difficolta' specialmente se si tratta di vecchi nastri che ormai, a causa della polvere e del tempo, rendono la vita difficile a chi prova leggere i dati memorizzati su di essa.
Per questo motivo ecco una piccola guida su come talvolta bisogna operare per riuscire a digitalizzare i contenuti in modo da poter salvare il contenuto e poterli comodamente caricare su un emulatore.
Innanzi tutto bisogna procurarsi un buon registratore ed eventualmente tarare la testina regolando il cosiddetto azimuth. Chi avrà comprato "Load'N'Run" ricordera' che proprio nella prima pagina della rivista si trovava l'illustrazione che indicava come procedere per tale regolazione: basta un cacciavitino di precisione e girare la vite presente nel foro sotto la piastra del proprio registratore finchè non si sente il massimo "output" dalle casse con la massima chiarezza e nitidezza. Non e' strettamente necessaria questa regolazione ma assicura un risultato migliore in molti casi "disperati".
Una volta collegato il registratore all'ingresso di una scheda audio (da evitare quelle "on board" sulle schede madri) ricordarsi di eliminare dal registratore tutte le modifiche della forma d'onda; in poche parole: azzerare gli equalizzatori (flat), eliminare loudness, turbo bass, 3d effect, surround, bbe, qsound e similari; regolare il volume a circa 2/3 del massimo.
A questo punto consiglio di utilizzare Maketzx (http://www.ramsoft.bbk.org/maketzx.html) in versione riga di comando. Andate al prompt di MS-Dos (per chi ha Windows 2000 o XP basta andare su Start -> esegui -> cmd).
Posizionatevi nella directory (cartella) dove avete scompattato il maketzx (per esempio: cd \spectrum) e fate partire la conversione col seguente comando:
maketzx -a -rk nomefile.tzx
Comparirà una barra di asterischi e una volta che siete pronti a premere il fatidico "Play" del registratore premete "Invio" sulla tastiera. Attendete la fine del nastro e premete nuovamente "Invio" per interrompere la conversione.
Talvolta Maketzx si bloccherà senza un ben preciso motivo. In tal caso io consiglio un CTRL-C per interrompere la procedura. Nessuna paura: con l'opzione -rk che abbiamo usato viene salvato il "wave" e non si perde niente! A questo punto date:
maketzx -a -f nomefile.wav nomefile.tzx
In questo modo viene riconvertito il wave salvato. La difficolta' piu' grossa sta nel riuscire a regolare il giusto livello di volume e talvolta bisogna passare più volte la stessa cassetta prima di riuscire ad ottenere tutti i "blocchi" privi di errori. In tal caso, una volta ottenuti diversi ".tzx" dello stesso nastro, bisogna utilizzare "Taper" http://www.worldofspectrum.org/taper.html per fare un "collage" dei vari blocchi funzionanti e non, andando sul menù "Import tape" e selezionando i vari .tzx.
A quel punto muovendo e cancellando i programmi contenuti non funzionanti si riesce quasi sempre ad ottenere la cassetta funzionante al 100%.
Tornando alle regolazioni ecco qui una piccola nota:
- tra un dumpaggio e l'altro dello stesso nastro (nel caso di errori di conversione mostrati come "CRC err" o semplicemente "X") cambiare il livello di volume ed eventualmente cambiare gli equalizzatori da "flat" ad una impostazione priva di bassi e di alti.
- Nel caso in cui il nastro sia una cassettina "Edigamma - Pubblirome" (Special Games, Game 2000, Tutto Spectrum, SuperSpectrum ecc.) la linea di comando va modificata in:
maketzx -lo -f nomefile.wav nomefile.tzx
- Nel caso in cui tutti i tentativi non abbiano prodotto un risultato soddisfacente ecco come procedere: caricare l'emulatore RealSpec, premere F7, selezionare il file "WAV" del campionamento, dare il classico LOAD "" per caricare il gioco.
Una volta caricato il gioco premere ALT F5 per salvare lo snapshot.

# Domande frequenti

**Quanto puo valere uno Spectrum?**
Molti mi hanno posto questa domanda e la risposta è abbastanza ovvia: dipende quanto è stato usato e da come e' tenuto, se i tasti rispondono correttamente ecc. Una risposta potrebbe darla lo stesso E-Bay dove si possono trovare all'asta quotidianamente decine di esemplari. Generalmente una configurazione base ben tenuta si aggira sui 50 € non di più. Un 128K essendo molto piu' raro potrebbe costare il doppio. Un buon punto di riferimento a tal proposito è Planet Sinclair http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/ dove sotto la voce "buy-sell" potete trovare le quotazioni sempre aggiornate oppure prendere come riferimento il sito della Sintech (http://www.sintech-shop.de) che rivende Spectrum usati ma che spesso tende ad avere dei prezzi piu' alti delle quotazioni del momento.

**Si è rotta la membrana e la ULA. Come posso riparare lo ZX?**
Nel primo caso consiglio ai meno "smanettoni" di acquistare una membrana "new tecnology" da sintech-shop al prezzo di 11 € o 21 € a seconda se si tratti del 48K o del Plus / 128K che a detta da loro dovrebbe essere indistruttibile e resistente all'usura del tempo. Per quanto riguarda invece la ULA consiglio di dare una occhiata da Agas2000 http://www.agas2000.com/american/ che ha ancora qualche avanzo di magazzino al prezzo di 36€.

## Il clone del mese

Sever CEBP exc NR: clone russo 128K ➔

SEVER/CEBEP: si tratta di un clone molto raro sovietico costruito copiando lo schema dello Spectrum
Il trasformatore è interno (220 Volt/50-60 Hz) e l'uscita tv con standard europeo PAL.
La tastiera e' di grosse dimensioni con tasti funzione e tastierino numerico.
Questo clone presenta 4 uscite: slot di espansione, collegamento registratore (con standard DIN), uscita RGB-monitor, joystick, fusibile e interruttore d'accensione.
Dimensioni: 427mmx247mmx57mm. Peso: 2200g.
Il modello preso come esempio in questione presenta seguente numero di "identificazione": LYU18.0241-04.
Manufactured: PO "Sever", Novosibirsk, Russia, Ottobre 1993, #3298
Quotazione: 100 dollari

# Recensioni: Spectaculator

Come saprete è uscita la nuova versione di Spectaculator giunto ormai alla release 6.1. Chiedendo in lista sembra l'emulatore preferito dalla maggior parte di utenti dopo ovviamente RealSpec.
A differenza di quest'ultimo Spectaculator è molto piu' "user friendly" e quindi permette con molta piu' facilita' di eseguire le classiche operazioni come per esempio l'apertura di un file con un semplice drag&drop oppure con l'associazione dei tipi di file.
Graficamente è abbastanza ben curato senza tanti particolari appesantimenti e si spera che il prossimo RealX prenda spunto da questo emulatore.

L'installazione contiene addirittura un "Game pack" con i giochi classici come "Chuckie Egg" e "Manic Miner" per poter gia' cominciare a giocare con qualche grande classico. Ho trovato molto comodo il fatto che indipendentemente dall'hardware emulato sia possibile caricare qualsiasi formato senza curarsi di "aggiungere" virtualmente periferiche come microdrives e controller floppy a differenza di RealSpec; in questo modo anche il neofita puo' aprire tutti i tipi di files come i comunissimi TZX, TRD, SCL senza dover girare tanto nei menu di configurazione.
Come per l'emulatore italiano, anche questo permette di registrare in AVI e in WAV l'emulazione in tempo reale, passare in modalità full screen, regolare la velocità.
Purtroppo tra le configurazioni manca la modalita' multicolor, la possibilità di leggere direttamente i dischetti (realdisk) ma in alternativa c'e' la possibilita' di inviare e ricevere tramite seriale dei dati con un 128K +2 e +3 dei dati o di poter salvare su file gli "hard copy" stampati virtualmente dallo Spectrum. Inoltre riesce a emulare perfettamente la SpecDrum, la MicroSpeech oltre ovviamente alla classica Interface 1 con i microdrive, Kempston mouse, AY, Melodik, General Sound, Covox. Interessante la possibilita' di overclockare virtualmente lo z80 fino a 100Mhz rendendo pero' impossibile l'uso dell'emulatore. Risulta difficile usare la tastiera specialmente per la mancanza di mappatura di alcuni caratteri ma che è possibile sopperire grazie all'help un po' poco esauriente sulla combinazione dei tasti da premere. Mettiamolo adesso alla prova con alcuni programmi e demo. Sembra incredibile ma diversamente da molti altri emulatori e' possibile caricare il Biturbo III in flash loading senza alcun errore. Le temporizzazioni Pentagon e Scorpion vengono rispettate anche per quanto riguarda gli effetti sull'area "border". La prova piu' difficile sembra essere in modalita' Pentagon con Shock Megademo by E.S.I: rispetto a RealSpec le righe sul bordo riescono a fatica a restare sincronizzate con quelle presenti nel resto del quadro. Il gigascreen viene attivato automaticamente quando viene richiesto dai programmi e fortunatamente, a differenza di RealSpec non lascia sullo sfondo l'immagine precedentemente generata. Per il resto sembra un ottimo prodotto senza tante particolarita' anche se stento a credere che si tratti di un prodotto shareware dal momento in cui molti altri concorrenti come RealSpec e UnrealSpeccy (di cui parleremo nel prossimo numero) sono completamente free e sono nettamente superiori qualitativamente e tecnicamente parlando.
**Pro:** facilissimo da usare, consigliato per chi si avvicina per la prima volta ad un emulatore ZX. **Contro:** minor hardware emulato rispetto Realspec, shareware.

# Si dice nel web

Molti mi hanno chiesto come e dove è possibile reperire informazioni e notizie sempre aggiornate per quanto concerne lo Spectrum nella grande rete.
Ci sono parecchi siti considerati un punto di riferimento per molti utenti tra cui ovviamente il famosissimo World Of Spectrum che nello spazio "What's new" riporta le nuove versioni di emulatori e di applicazioni come game-database e utility varie che riguardano lo ZX.
Un altro sito che tratta esclusivamente notizie e informazioni e' Raww.org (http://raww.org) che, oltre agli aggiornamenti software, informa gli utenti di nuove demo compo ovvero "manifestazioni" in cui i programmatori tirano fuori dai loro piccoli home computer il massimo delle potenzialità di cui dispongono. I lavori poi presentati vengono archiviati su http://www.zxdemo.org e classificati per categorie.
Lo Spectrum e i suoi cloni sono stati venduti maggiormente in Spagna, in Cecoslovacchia e in Russia tanto è vero che ancora oggi gli utenti piu' attivi e le novità provengono proprio da queste parti.
Per quanto riguarda la Spagna esistono diversi siti tra cui www.speccy.org che oltre ad essere una fonte di informazioni aggiornate periodicamente, è possibile trovare una rivista "sfogliabile" via web, un sondaggio e una striscia di fumetti riportati anche in questa stessa rivista tradotta in italiano. Un buon "bookmark" di siti spagnoli si trova a questo indirizzo: http://www.speccy.org/webs.html. Un altro grande sito è SPA (Spectrum Spanish Archive) ovvero l'equivalente di WoS (World of Spectrum) in Spagnolo. Per quanto riguarda invece la Cecoslovacchia due sono i punti di riferimento:
http://ci5.speccy.cz/ dove è possibile trovare schemi hardware (specialmente per la serie di cloni "Didaktik") e foto dei demo party; l'altro sito che riguarda le novita' è ZX Magazine
(http://zxm.speccy.cz/) dove e' anche possibile scaricare la rivista in questione in formato PDF.
Infine, per quanto riguarda la Russia vi

*(segue)*

sono parecchi siti dove reperire informazioni: http://zxfiles.raww.net dove è possibile scaricare il nuovo software, http://zx.da.ru che come il precedente permette il download dei lavori piu' recenti oltre ad una catalogazione per categoria: giochi, utility, remake, e-magazine il tutto in rigoroso formato TR-Dos considerato uno standard nell'est europeo. Altri due siti "fondamentali" dove poter informarsi sulle ultime novità sono Ellipse (http://ellipse.raww.net) e Scenergy (http://scenergy.natm.ru/). Infine le notizie piu' fresche e il vero punto di riferimento per quanto riguarda lo Spectrum in Russia è fidonet e per la precisione il canale fido7.zx.spectrum accessibile anche tramite il gateway "Google gruppi". Per una piu' comoda lettura visto che i siti citati sono in cirillico consiglio il traduttore on-line www.translate.ru che permette tra l'altro la navigazione convertendo anche i link delle sottopagine correlate. Queste io le considero le fonti di informazioni che utilizzo quotidianamente per tenere aggiornato il sito.

# News dalla mailing list

Ultimamente la lista si è un po' impigrita forse per via del fatto che Mario sta ultimando il suo clone ed è passato alla fase di realizzazione del case con tanto di coperchio trasparente e metallo color nero in rigoroso stile Sinclair.
Intanto Andrea sta "collaborando" con Mario per quanto riguarda la gestione dell'accesso al floppy disk (un adattamento per la plus D). Va rimappato l'indirizzamento sulle porte I/O anzichè sulla memoria. Solo allora si potrà scrivere il software.
Da quanto sono riuscito a capire dalle poche notizie che sono circolate sembra che il floppy debba essere +D compatibile e in contemporanea accessibile da pc scegliendo per esempio un file system di tipo FAT.
E' stato realizzato l'interfacciamento tra i due bus, per la parte che riguarda il registro dei dati (unico a 16 bit) il cui valore va inviato/prelevato due volte consecutivamente sulla stessa porta.
Manca la gestione dei restanti registri che sono tutti a 8 bit (problema risolvibile con l'aggiunta di una logica di controllo).

# Q40/60

Qualcuno ne avrà già sicuramente sentito parlare ma molti non lo conoscono ancora.
Si tratta di un "super clone" del Sinclair QL sul quale gira SMSQ/E, QDos e Linux 68K. La compatibilità con il QL è totale e i vecchi programmi in SuperBasic girano tranquillamente; i microdrive sono solo un lontano ricordo.
Il cuore della macchina è un Motorola 68060 a 66Mhz o 68LC060 a 80Mhz con scheda di rete, scheda grafica a 65000 colori, 128Mb di ram, scheda audio e controller IDE.
La scheda madre è piccola e il processore non ha bisogno di ventole. Viene presentato ogni anno nei QL meeting anche se il prezzo è tutt'altro che abbordabile: si parla di 545 sterline per il sistema completo.
Anche se qualche "quellista" italiano l'ha acquistato secondo me è meglio l'ottimo emulatore QPC che è: economico, piu' veloce ed è in grado di svolgere le stesse operazioni.
Il sito ufficiale dove poter reperire maggiori informazioni è:
www.q40.de

# Unreleased demo

Cosa significa questo termine? Semplicemente una demo che viene presentata il solo giorno della competizione e non viene liberamente distribuita o resa pubblica. L'esempio piu' famoso è Exception Demo che potete trovare qui:
http://www.raww.net/eX.avi
(notare gli effetti multicolor!).
Recentemente al Forever 2004 è stato presentato "Genetic Error" il cui filmato lo potete scaricare qui:
http://forever5.bluecanary.mine.nu/genetic_error.mpg
Anche in questo caso hanno tirato fuori il meglio dallo ZX.

## Sul prossimo numero

Reportage di Varese Retromeeting

Multitech, proface, melodik, multiface: queste sconosciute

I demo party: cosa sono e come si svogono

...e molto altro!

*Tra due mesi sul web il numero 3 di Sinclair ZX Notizie !*

In collaborazione con:

**http://quantum.altervista.org**


## Ringraziamenti

Si ringrazia: Enrico Maria Giordano e Stefano Bodrato per la stesura dell'articolo "Spectrum Personalizzati", Luca Bisti per le informazioni riguardo RealSpec; Pedrete per la vignetta di fine rivista, Francesco Piccardo per le curiosità sui loader, Meris Miconi e Alfonso Martone come beta tester della suddetta rivista.


# Annunci

Vendo o scambio componenti per ZX Spectrum; rom basic NEC D23128C, Kit espansione e periferiche varie;

si riparano e si vendono ZX Spectrum 16, 48, 128, +2. Specialmente la membrana anche se completamente distrutta.

Tel: 328-4092512

Email: 3384769449@tim.it

**Hai del materiale? Vuoi scrivere un articolo? Per qualsiasi commento e/o consiglio sulla rivista: zxspectrum@hal.varese.it**

**Velocita'**